

# Imparare con i videogiochi

## Video 1. Le abilità del giocatore

Da soli, con gli amici, per rilassarsi o per la gloria, ognuno ha il proprio modo di giocare ai videogiochi. E questo è un bene, perché ci sono migliaia di videogiochi, tutti diversi, che vengono rilasciati ogni giorno su cellulari, computer e console. Tanto che diventa difficile orientarsi. In questo modulo, propongo di concentrarci sulla nozione di sfida che viene utilizzata per classificare i videogiochi e che costituisce una perfetta introduzione. Lo decifreremo per capire cosa distingue un videogioco dall'altro e come navigare attraverso questa profusione di esperienze.

### Categorie di videogiochi

Per mettere le mani sull'esperienza di videogioco che fa per loro, un giocatore anonimo si concentrerà innanzitutto sulle azioni che vuole compiere. In che modo vuole essere contestato? Vuole pensare invece? Sparare a bersagli in movimento? Saltare da una piattaforma all'altra? Mettersi nei panni di un personaggio? Passeggiare liberamente? Creare un mondo da zero?! Esiste un intero vocabolario per categorizzare tutte le esperienze offerte dal mondo dei videogiochi. Stiamo parlando di giochi di puzzle, giochi di tiro, giochi di piattaforma, giochi di ruolo, giochi di simulazione di camminata, giochi di sandbox, ecc. Ogni categoria ha il proprio tipo di sfida che il giocatore deve affrontare.

Questo metodo di classificazione può essere sorprendente. Dopo tutto, gli altri media sono generalmente classificati in base all'emozione che provocano. Questo non significa che l'universo in cui si svolge l'azione (romanticismo, drammatico, fantasy, fantascienza, thriller, etc.) non ha importanza. Alcuni giochi si basano interamente sulla qualità della storia che raccontano. Stiamo parlando di giochi narrativi. Solo ciò che costituisce il cuore dell'esperienza di un videogioco sono le sfide che il giocatore deve affrontare e le abilità che usa per superarle. E diciamo, nulla ci impedisce di sviluppare un gioco sparattutto in prima persona mescolato con una buona dose di puzzle e un gioco di piattaforma dove l'obiettivo è quello di fuggire da un centro di sperimentazione creando portali e collaborando con un secondo giocatore. Se queste categorie esistono, è anche perché gli sviluppatori possano discostarsi da esse e mescolarle insieme.

### Le abilità del giocatore

Nessun mezzo di comunicazione mette in discussione le abilità dell'utente come fanno i videogiochi. Non solo fa di lui un attore, mentre il cinema o la letteratura lo lascia come spettatore, ma gli permette di ripetere la stessa azione più e più volte fino a quando non lo padroneggia perfettamente. In quanto tali, i videogiochi sono di grande interesse nel contesto dell'apprendimento, ma rimane una domanda: cosa insegnano esattamente i videogiochi a imparare? In *The Art of Game Design* di Jesse Schell, un libro di riferimento per i creatori di videogiochi, le competenze acquisite sono suddivise in 3 categorie:

- abilità fisiche, come la destrezza, la coordinazione, la resistenza, i riflessi e la velocità;
- mentale, come la memoria, l'osservazione, la strategia, la risoluzione dei problemi, la traiettoria e la stima della distanza;
- sociale, con lavoro di squadra, lettura dell'avversario, empatia, comunicazione.

Prendiamo un gioco che tutti conoscono: Mario Bros. Si tratta di un gioco di piattaforma, quindi il giocatore si muove da una piattaforma all'altra evitando ostacoli e nemici. Molti giochi possono essere descritti con queste parole, ma questo non impedisce all'universo di Mario di avere un proprio vocabolario, ormai diventato mitico, come funghi, piante che sputafuoco, stomps, ecc. In termini di sfida, questo gioco enfatizza la capacità del giocatore di controllare il suo personaggio entro un determinato limite di tempo. Nell'elenco delle competenze, è possibile controllare la destrezza, la coordinazione, la velocità. Questi elementi sono determinati all'inizio dello sviluppo del gioco per creare un'esperienza di gioco con un intento specifico.

## Il caso speciale dei giochi seri

A volte, l'intenzione di un videogioco è quella di offrire una sfida divertente e nient'altro. È comune che l'universo narrativo in cui si svolge il gioco sia un punto di vendita. In alcuni giochi, gli sviluppatori del gioco hanno, come bonus, l'intenzione dichiarata di trasmettere un messaggio, insegnare una materia o far conoscere una causa. Questi ultimi - noti come giochi seri - hanno la duplice funzione di fornire contenuti divertendosi. Dragon box, ad esempio, insegna equazioni matematiche sfidando gli appassionati di puzzle e offrendo un universo amichevole. Questa è un'ambizione che i suoi designer hanno dimostrato fin dall'inizio della produzione e che si esprime in tutto il gioco. Per servirla, hanno creato un vero e proprio percorso di apprendimento che si rivolge sia al giocatore che all'allievo.

Dal punto di vista di un progettista di videogiochi e di un insegnante, i giochi seri in grado di intrattenere e trasmettere contenuti rilevanti per il contesto scolastico sono rari e difficili da realizzare. Per mancanza di tempo e denaro, si concentrano sia sul contenuto come nei quiz, sia sulla sfida come nelle simulazioni, sia sull'universo narrativo come nel gioco di ruolo. Il vantaggio di questi giochi seri è che sono rivolti ad un pubblico di studenti e insegnanti. Il loro uso in una stanza è più facile, ma il contenuto, che viene discusso in grandi quantità, spesso ne rende difficile l'uso fuori dalla stanza. Questo ci porta a una domanda che si oppone al game designer e all'insegnante: possiamo davvero trasmettere contenuti in un videogioco? La mia risposta è sì, ma con sottigliezza. Cosa vedremo più in dettaglio in un altro video.

Conclusione: i videogiochi rimangono un mezzo giovane che ha molto da imparare prima di poter essere considerato allo stesso modo dei libri e dei film. In particolare, i suoi sviluppatori devono essere interessati ad un pubblico più vario ed esigente in termini di contenuti. Penso agli appassionati di giochi di impatto sociale, ma anche agli insegnanti che vorrebbero subentrare. D'altra parte, è importante che i giocatori e gli insegnanti siano consapevoli della portata dei videogiochi e richiedano esperienze più ricche. In questa condizione, i videogiochi continueranno a crescere e a sfidare i giocatori intorno a nuove abilità.